

ПРО ИСТОРИЮ ЛЮДЕЙ И ИСТОРИЮ ПРИРОДЫ
(О ПОСТМОДЕРНИСТСКОЙ КОНЦЕПЦИИ
СОЦИОЕСТЕСТВЕННОЙ ИСТОРИИ)

В середине 1960-х годов в «Литературной газете» был опубликован материал, в котором автор описывал обнаружившееся в науке противоречие: «Развитие общества рассматривалось отдельно от развития природы, и наоборот»[3]. Осмысление взаимоотношений общества и природы активно производится уже более пятидесяти лет. В виде общемировых (общепризнанных) концептов оно впервые проявилось с опубликованием в 1972 г. первого доклада Римскому клубу «Пределы роста» (группа авторов под руководством Д. Медоуза), в 1992 г. вышла новая работа - «За пределами роста», а в 2004 г. - третья книга «Пределы роста. 30 лет спустя» [1]. Свое понимание места человечества в природе директор Музея Земли в здании МГУ Ю.К. Ефремов в свое время называл «биосоциальным» [7:49-53].

Искомое соотношение человека с природой осуществляется постоянно, но коллективами иного порядка – этносами. Греческое слово «этнос» имеет много значений. Социологический аспект учитывает, прежде всего, стадию развития. Б.В. Андрианов и С.А. Токарев [2:102; 16:52-53] высказали мнение, что для доклассового общества «этнос» - это племя, для рабовладельческой формации – «демос», для феодальной – народность, для капиталистической – нация. Но смена социально-экономических формаций не обязательно совпадает с вехами этногенеза. Л.Н. Гумилев считает, что **«этнос – это форма общежития, в котором живет вид Homo sapiens и который отличается и от социальных категорий (социально-экономических формаций), и от биологических категорий, какими являются расы»** [4:45]. Способ воздействия природы на деятельность людей раскрыт Гумилевым как

эффект пассионарности (6), и там же показана его роль в этнической истории человечества. Гумилев определил четыре фазы этногенеза – фаза исторического становления, фаза исторического существования, фаза исторического упадка, фаза исторических реликтов.

В последнем десятилетии XX века сформировалась социоестественная история (СЕИ) - научная дисциплина на стыке гуманитарных и естественных наук, изучающая взаимосвязи, взаимодействие и взаимовлияние процессов, явлений и событий в жизни общества и природы. Основные положения СЕИ были изложены Э. С. Кульпиным в 1992 г. в научном докладе на соискание ученой степени доктора философских наук в Институте философии РАН [12]. Серия научно-методических работ «Генезис кризисов природы и общества в России» содержит результаты научных изысканий и издается под редакцией руководителя проекта Э. С. Кульпина. Цель исследовательской программы «Генезис кризисов» - целостное конструктивное осмысление исторических процессов, используя оригинальную методологию СЕИ. Главные действующие лица СЕИ – *Человек Хозяйствующий* и *Вмещающий ландшафт* (жизненное пространство хозяйствующего человека) [14]. «Конечной целью социоестественных исследований являются представления больших групп людей о мире и о себе, - пишет Э.С. Кульпин. - Эти представления находят свое выражение в понятиях, именуемых ценностями». (13:49-75). В течение ряда лет ученые, принадлежащие к научному направлению СЕИ, уделяют большое внимание выдвинутой ими гипотезы, согласно которой в обществе роды выполняют основные ценности.

Единицей измерения времени жизни общества, как биосоциального организма, является *смена поколений*. Разложение событий социальной и политической жизни по поколениям дает возможность приходить к определенным выводам, которые не всегда можно получить иным путем. При смене поколений в IX-XVII веках – 17,5 лет, в XVIII – 18, XIX – 18–19, XX – 20. Еще до появления «теории поколений» Нэйла Хоува и Уильяма Штрауса в США методика социологического анализа поколений, исходя из

возрастного интервала времени формирования мировоззрения и влияния на данный процесс атмосферы общества (политической, экономической, социальной, экологической), была применена к анализу китайского общества [15:115-127]. Поскольку в социоестественной истории речь идет об истории жизни народа – биологического и социального организма, «то используемой единицей измерения времени может быть только смена поколений: в ходе смен поколений происходят генетические и ментальные <...> изменения в жизни людей. Естественно появился и ответ на вопрос, исходя из тюркских традиций: издревле каждый тюрк должен знать минимум семь поколений предков» [13:139-158]. Сегодня Э.С. Кульпин широко известен своими исследованиями семипоколенных социально-демографических макроциклов [13:139-158].

Одно из базовых утверждений СЕИ - нет высших и низших культур. В ходе смен поколений происходят генетические и, как показали Л.Н. Коган [10, 11] и Б.С. Павлов [11], ментальные изменения в жизни людей. Используя феномен пассионарности по научному принципу дополнительности, мы высказали предположение, что возможно существование пассионарной концепции журналистики [8:330; 9:8]. Она позволяет написать этническую историю печати народов России в рамках социоестественной истории (СЕИ).

Литература

1. Аксенова О.В. Генезис социально-экологической рефлексии на Западе во второй половине XX века // Социологические исследования. 2004. № 9.
2. Андрианов Б.В. Проблемы формирования народностей и наций в странах Африки // Вопросы истории, 1967, № 9
3. Анучин В.А. История с географией // Литературная газета, 1965, 18 февраля
4. Гумилев Л.Н. Струна истории. Лекции по этнологии – М.: Айрис-пресс, 2008

5. Гумилев Л.Н. Этногенез и этносфера // Природа, 1971, № 1, 2.
6. Гумилев Л.Н. Этногенез: История людей и история природы. – М.: Экопрос, 1993
7. Ефремов Ю.К. Ландшафтная сфера нашей планеты // Природа, 1966, № 8
8. Исхаков Р.Л. К вопросу о пассонарной концепции журналистики // Журналистика в 2011 году: Ценности современного общества и средства массовой информации: Сб. Материалов Международной научно-практической конференции. М.: Факультет журналистики МГУ, 2012
9. Исхаков Р.Л. Эволюция тюркской печати в XX веке: от этничности к постэтнической идентификации (филологический анализ): автореферат дис... канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2009 – 22 с.
10. Коган Л. Н. Жизнь в поколениях. Классика и современность. - Екатеринбург, 1995.
11. Коган Л.Н., Павлов Б.С. Молодой рабочий: вчера, сегодня (опыт историко-социологического исследования образа жизни молодых рабочих: 30-х и 70-х гг.) – Свердловск: Средне-Уральское кн. изд-во, 1976;
12. Кульпин Э. С. Социоестественная история: предмет, метод, концепции. – М.: изд. Российского открытого ун-та, 1992
13. Кульпин-Губайдуллин Э.С. Семипоколенные циклы русской истории. Проблемы математической истории. Основания, информационные ресурсы, анализ данных / Отв. ред. Г.Г. Малинецкий, А.В. Коротаев – М.: Изд-во ЛКИ/URSS, 2008.
14. Кульпин Э. Феномен России в системе координат социоестественной истории / Иное. Хрестоматия нового российского самосознания. [Электронный ресурс] <http://old.russ.ru/antolog/inoe/kulpin.htm> (Дата доступа 31.12. 2011)
15. Кульпин Э.С. Человек и природа в Китае. М., 1990

16. Токарев С.А. Проблема типов этнических общностей // Вопросы философии. 1964, № 11.

Косолапов Д.М.,
г. Екатеринбург

ФУНКЦИИ И ДИСФУНКЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

Еще тридцать лет назад человек не мог и мечтать о том, что развитие науки и техники подарит ему высокоразвитые компьютерные игры. Развитие этого класса игр протекает стремительно, если в конце 80-х годов прошлого века классификация компьютерных игр включала в себя семь видов, то сегодня можно говорить уже о восьми и это не предел, поскольку продолжается активный процесс разработки следующего поколения игр.

Компьютерная игра представляет собой особый способ освобождения человека от своей природной детерминированности и ограниченности в социальной практике. Игровое пространство расширяет границы возможного для игрока, видимо, по этой причине он и вступает в игру.

Рассмотрим функции компьютерной игры. Даже при поверхностном рассмотрении понятия «игра» (в значении компьютерная игра) и его понимании в языковом плане, можно зафиксировать амбивалентность. С одной стороны, игра отсылает нас к перевоплощению, существованию в особой реальности, т.е. игра как «play», «сценическая игра», а с другой стороны — к соревнованию, состязанию, конкуренции, принятию профессиональных решений, т.е. игра как «game», «игра в шахматы». Компьютерная игра синтезирует в себе обе стороны: она моделирует какой-то фрагмент реальности, фиксирует наиболее существенные его черты, и в тоже время не ограничивает игрока одним сценарием оставляя за ним выбор оптимального решения.